

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2003年 3月24日

出 願 番 号

Application Number:

特願2003-080725

[ST.10/C]:

[JP2003-080725]

出 願 人

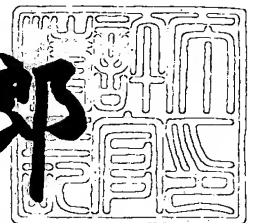
Applicant(s):

セイコーエプソン株式会社

2003年 4月15日

特 許 庁 長 官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

太田信一郎



出証番号 出証特2003-3027183

【書類名】 特許願  
 【整理番号】 J0098409  
 【あて先】 特許庁長官殿  
 【国際特許分類】 A63F 7/02

【発明者】

【住所又は居所】 長野県諏訪市大和 3 丁目 3 番 5 号 セイコーエプソン株式会社内

【氏名】 保坂 俊幸

【発明者】

【住所又は居所】 長野県諏訪市大和 3 丁目 3 番 5 号 セイコーエプソン株式会社内

【氏名】 塚越 真一

【特許出願人】

【識別番号】 000002369

【氏名又は名称】 セイコーエプソン株式会社

【代理人】

【識別番号】 100095728

【弁理士】

【氏名又は名称】 上柳 雅誉

【連絡先】 0 2 6 6 - 5 2 - 3 1 3 9

【選任した代理人】

【識別番号】 100107076

【弁理士】

【氏名又は名称】 藤網 英吉

【選任した代理人】

【識別番号】 100107261

【弁理士】

【氏名又は名称】 須澤 修

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2002-191087

【出願日】 平成14年 6月28日

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 013044

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0109826

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機の実演表示方法および実演用遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数の演出パターンのうちから所定条件に基づいて決定した演出パターンに対応する変動表示画面を表示部に表示させる遊技機についての当該変動表示画面を実演表示する遊技機の実演表示方法であって、

前記各演出パターンの実演順序が記録された順序情報に基づいて前記各演出パターンの実演順序を特定し、当該特定した実演順序に従って前記各演出パターンに対応する前記変動表示画面を前記表示部に順次表示する遊技機の実演表示方法。

【請求項 2】 遊技機構によって開始信号が出力されたときに 1 の前記演出パターンに対応する前記変動表示画面を表示する請求項 1 記載の遊技機の実演表示方法。

【請求項 3】 前記変動表示画面を実演表示する前記演出パターンを特定可能に記録されたレコードが前記実演順序に従って複数記録された前記順序情報を用いて、当該複数のレコードのうちの任意の指定された当該レコードによって特定される前記演出パターンに対応する前記変動表示画面から順次表示する請求項 1 または 2 記載の遊技機の実演表示方法。

【請求項 4】 前記変動表示画面の表示開始時に表示させる図柄を前記順序情報内の前記各演出パターン毎に指定する開始図柄指定情報によって指定された図柄を当該変動表示画面の表示開始時に表示すると共に、前記変動表示画面の最後に表示させる図柄を前記順序情報内の前記各演出パターン毎に指定する最後図柄指定情報によって指定された図柄を当該変動表示画面の最後に表示する請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機の実演表示方法。

【請求項 5】 複数の演出パターンのうちから所定条件に基づいて決定した演出パターンに対応する変動表示画面を表示部に表示させる遊技機についての当該変動表示画面を実演表示可能に構成された実演用遊技機であって、

前記各演出パターンの実演順序が記録された順序情報を記憶する記憶部と、当該順序情報に基づいて特定した実演順序に従って前記各演出パターンに対応する

前記変動表示画面を前記表示部に順次表示させる制御部とを備えている実演用遊技機。

【請求項 6】 前記制御部は、遊技機構によって開始信号が出力されたときに 1 の前記演出パターンに対応する前記変動表示画面を表示させる請求項 5 記載の実演用遊技機。

【請求項 7】 前記記憶部は、前記変動表示画面を実演表示する前記演出パターンを特定可能に記録されたレコードが前記実演順序に従って複数記録された前記順序情報を記憶し、前記制御部は、前記複数のレコードのうちの任意の指定された当該レコードによって特定される前記演出パターンに対応する前記変動表示画面から順次表示させる請求項 5 または 6 記載の実演用遊技機。

【請求項 8】 前記記憶部は、前記変動表示画面の表示開始時に表示させる図柄を指定する開始図柄指定情報と、当該変動表示画面の最後に表示させる図柄を指定する最後図柄指定情報とを前記順序情報内の前記各演出パターンに関連付けて記憶し、前記制御部は、前記開始図柄指定情報によって指定された図柄を前記変動表示画面の表示開始時に表示させると共に前記最後図柄指定情報によって指定された図柄を当該変動表示画面の最後に表示させる請求項 5 から 7 のいずれかに記載の実演用遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、各演出パターンに対応する変動表示画面を実演表示する遊技機の実演表示方法および実演用遊技機（デモンストレーション用遊技機）に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

例えば新製品展示会やショールームにおいて新型の遊技機（一例として、パチンコ台）をデモンストレーション（実演）する際には、パチンコ店等に設置可能なパチンコ台（例えば、特開 2 0 0 1 - 3 1 4 5 9 7 号公報に開示されている遊技機 1 0 : 以下、「実機」ともいう）を実演用のパチンコ台として遊技可能に設

置して、実際に遊技させている。この場合、今日のパチンコ台では、各種アニメーション（変動表示画面）が盤面中央の表示部（特別図柄表示装置 3 0）に遊技状態と連動して表示され、このアニメーションの表示内容（演出パターン）に応じて大入賞口（6 0：アタッカー）が開放される。したがって、このアニメーションの演出パターンがパチンコ台の人気を大きく左右するため、パチンコ店のオーナーなどは、実演用として設置された新型のパチンコ台で実際に遊技することにより、各種演出パターンのアニメーションを実際に表示させて、そのパチンコ台の良否を判断している。

【0 0 0 3】

【特許文献 1】

特開 2 0 0 1 - 3 1 4 5 9 7 号公報（第 4 - 9 頁）

【0 0 0 4】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、従来の実演方法（デモンストレーション方法）には、以下の問題点がある。すなわち、従来の実演方法においてアニメーションを表示する実演表示方法では、実演用のパチンコ台として実機を用いることにより、各種演出パターンのアニメーションを表示させている。この場合、今日のパチンコ台では、プレイヤーに飽きを生じさせないために例えば 3 0 0 種類以上の演出パターンが予め用意されており、表示される確率が各演出パターン毎に相違する。また、実機では、予め規定された抽選確率（すなわち、各演出パターンに対応するアニメーションが表示される確率）に基づいて、スタートチャッカーに対する打球の入賞時にいずれの演出パターンでアニメーションを表示させるかが逐次決定される。このため、実機を実演用のパチンコ台として使用する従来の実演表示方法では、表示される確率が高い演出パターン（例えば、通常変動表示）が頻繁に表示されるのに対して、表示される確率が低くそのパチンコ機にとって特に目玉となる演出パターン（例えばプレミアムリーチ）ほど、なかなか表示されない。このため、より見たい演出パターンのアニメーションほどなかなか見ることができないという問題点がある。

【0 0 0 5】

したがって、演出パターンが異なるアニメーションのすべてを表示させるには、遊技を長時間継続する必要がある、実際には、数日間に亘って遊技を継続したとしても、各演出パターンに対応するすべてのアニメーションを表示させるのは困難である。一方、遊技とは無関係にすべてのアニメーションを予め規定した順序で自動表示させる実演表示方法も考えられるが、かかる実演表示方法では、そのパチンコ台の面白さを十分に体験することができないという問題点がある。また、実演表示の順序を予め規定した実演表示方法では、例えば複数台のパチンコ台で同時に実演表示を開始したときに、表示されるアニメーションがすべてのパチンコ台において一致する。したがって、パチンコ台の現実的な動作と大きく異なるため、予め決定した順序でアニメーションを表示させている事実をデモンストレーションの対象者に認識させてしまうという問題点もある。

## 【 0 0 0 6 】

本発明は、かかる問題点に鑑みてなされたものであり、演出パターンが異なる各種変動表示画面のすべてを短時間で表示することができ、しかも遊技機の面白さを十分に体験させ得る遊技機の実演表示方法および実演用遊技機を提供することを主目的とする。また、デモンストレーションの対象者に対して予め決定された順序で変動表示画面を表示させていることを認識させることなく、実際の遊技と同等の感覚で遊技を体験させ得る遊技機の実演表示方法および実演用遊技機を提供することを他の目的とする。

## 【 0 0 0 7 】

## 【課題を解決するための手段】

上記目的を達成すべく本発明に係る遊技機の実演表示方法は、複数の演出パターンのうちから所定条件に基づいて決定した演出パターンに対応する変動表示画面を表示部に表示させる遊技機についての当該変動表示画面を実演表示する遊技機の実演表示方法であって、前記各演出パターンの実演順序が記録された順序情報に基づいて前記各演出パターンの実演順序を特定し、当該特定した実演順序に従って前記各演出パターンに対応する前記変動表示画面を前記表示部に順次表示する。

## 【 0 0 0 8 】

また、本発明に係る実演用遊技機は、複数の演出パターンのうちから所定条件に基づいて決定した演出パターンに対応する変動表示画面を表示部に表示させる遊技機についての当該変動表示画面を実演表示可能に構成された実演用遊技機であって、前記各演出パターンの実演順序が記録された順序情報を記憶する記憶部と、当該順序情報に基づいて特定した実演順序に従って前記各演出パターンに対応する前記変動表示画面を前記表示部に順次表示させる制御部とを備えている。

## 【 0 0 0 9 】

この遊技機の実演表示方法および実演用遊技機では、順序情報に基づいて特定した実演順序に従って各演出パターンに対応する変動表示画面を表示部に順次表示させる。これにより、各種の演出パターンに対応する変動表示画面が順次表示されるように順序情報を生成しておくだけで、表示される確率が低い変動表示画面を比較的短い時間の中で確実に表示させることが可能となる。この場合、その表示内容が類似する変動表示画面については、類似する変動表示画面のうちの少なくとも1つを表示させるように順序情報を生成することで、表示内容が互いに相違する各種の変動表示画面のすべてを短時間で表示させることが可能となる。

## 【 0 0 1 0 】

また、本発明に係る遊技機の実演表示方法は、上記の遊技機の実演表示方法において、遊技機構によって開始信号が出力されたときに1の前記演出パターンに対応する前記変動表示画面を表示する。

## 【 0 0 1 1 】

さらに、本発明に係る実演用遊技機は、上記の実演用遊技機において、前記制御部は、遊技機構によって開始信号が出力されたときに1の前記演出パターンに対応する前記変動表示画面を表示させる。

## 【 0 0 1 2 】

この遊技機の実演表示方法および実演用遊技機では、遊技機構によって開始信号が出力されたときに1の演出パターンに対応する変動表示画面を表示させる。これにより、遊技状態を問わず各変動表示画面を自動表示させる方式と比較して、デモンストレーションの対象者に対して実際に遊技しているかのような感覚で



遊技を体験させることが可能となる。

【 0 0 1 3 】

また、本発明に係る遊技機の実演表示方法は、上記の遊技機の実演表示方法において、前記変動表示画面を実演表示する前記演出パターンを特定可能に記録されたレコードが前記実演順序に従って複数記録された前記順序情報を用いて、当該複数のレコードのうちの任意の指定された当該レコードによって特定される前記演出パターンに対応する前記変動表示画面から順次表示する。

【 0 0 1 4 】

さらに、本発明に係る実演用遊技機は、上記の実演用遊技機において、前記記憶部は、前記変動表示画面を実演表示する前記演出パターンを特定可能に記録されたレコードが前記実演順序に従って複数記録された前記順序情報を記憶し、前記制御部は、前記複数のレコードのうちの任意の指定された当該レコードによって特定される前記演出パターンに対応する前記変動表示画面から順次表示させる。

【 0 0 1 5 】

この遊技機の実演表示方法および実演用遊技機では、順序情報内の予め決定された任意のレコードから各演出パターンに対応する変動表示画面を順次表示させる。これにより、例えば複数の実演用遊技機を並べてデモンストレーションを行う際にも、隣合う実演用遊技機に表示される変動表示画面が一致するのを回避することが可能となり、対象者に対して、予め決定された順序で変動表示画面を表示させていることを認識させることなく、実際の遊技と同等の感覚で遊技を体験させることが可能となる。

【 0 0 1 6 】

また、本発明に係る遊技機の実演表示方法は、上記の遊技機の実演表示方法において、前記変動表示画面の表示開始時に表示させる図柄を前記順序情報内の前記各演出パターン毎に指定する開始図柄指定情報によって指定された図柄を当該変動表示画面の表示開始時に表示すると共に、前記変動表示画面の最後に表示させる図柄を前記順序情報内の前記各演出パターン毎に指定する最後図柄指定情報によって指定された図柄を当該変動表示画面の最後に表示する。

## 【 0 0 1 7 】

さらに、本発明に係る実演用遊技機は、上記の実演用遊技機において、前記記憶部は、前記変動表示画面の表示開始時に表示させる図柄を指定する開始図柄指定情報と、当該変動表示画面の最後に表示させる図柄を指定する最後図柄指定情報とを前記順序情報内の前記各演出パターンに関連付けて記憶し、前記制御部は、前記開始図柄指定情報によって指定された図柄を前記変動表示画面の表示開始時に表示させると共に前記最後図柄指定情報によって指定された図柄を当該変動表示画面の最後に表示させる。

## 【 0 0 1 8 】

この遊技機の実演表示方法および実演用遊技機では、開始図柄指定情報によって指定された図柄を変動表示画面の表示開始時に表示部に表示させると共に、最後図柄指定情報によって指定された図柄を変動表示画面の最後に表示部に表示させる。これにより、次の変動表示画面に移行する際に、それまで表示されていた図柄が突然入れ替わることに起因する違和感を遊技者に与えることなく各変動表示画面を円滑に表示させることが可能となる。

## 【 0 0 1 9 】

## 【発明の実施の形態】

以下、添付図面を参照して、本発明に係る遊技機の実演表示方法および実演用遊技機の好適な発明の実施の形態について説明する。

## 【 0 0 2 0 】

最初に、パチンコ台 1 の構成について、図面を参照して説明する。パチンコ台 1 は、本発明に係る実演用遊技機に相当し、パチンコ店などに設置される実際のパチンコ台（実機）を改造してまたは模して製作したデモンストレーション用（実演用）のパチンコ台であって、その外観および基本的な内部構成は実機と同じように形成されている。このパチンコ台 1 は、図 1 に示すように、スタートチャッカー 2、大入賞口 3、ランプ 4、スピーカ 5、ROM 6、8、9、主制御部 7、VRAM 10、表示制御部 11 および表示部 12 を備えている。この場合、実機およびパチンコ台 1 では、左リール、右リールおよび中央リールの 3 つのリール（図示せず）を表示部 12 に表示させ、スタートチャッカー 2 に対する打球の

入賞に連動して各リールの数字を変動表示させて、所定時間経過後に停止表示させることで抽選結果をプレーヤーに報知する。また、数字の変動表示を開始してから停止表示させるまでの間の演出パターンが複数存在する。具体的には、一例として、20種類の「通常変動パターン」、10種類の「ノーマルリーチはずれパターン」、5種類の「ノーマルリーチ当たりパターン」、3種類の「リーチ発展はずれパターン」、2種類の「リーチ発展当たりパターン」、および「スーパーリーチ発展当たりパターン」などの300種類以上の演出パターンが存在する。以下、各演出パターンに対応する抽選結果報知用の一連の変動表示画面を「アニメーション」ともいう。なお、各アニメーションのうちのいずれのアニメーションを表示させるかについては、実機では、本発明における所定条件としての抽選結果に基づいて逐次決定されるのに対して、このパチンコ台1では、後述するように、すべてのアニメーションを表示させるために、表示順序が予め決定されている。

#### 【0021】

スタートチャッカー2は、打球が入賞した際に本発明における開始信号に相当するチャッカー信号Scを主制御部7に出力する。大入賞口（アタッカー）3は、表示部12に表示されるアニメーションの表示内容（すなわち、当たりパターン）に連動して主制御部7によって開放される。ランプ4は、主制御部7の制御下で遊技状態に連動して点灯させられる。スピーカ5は、主制御部7の制御下で遊技状態に連動して各種音声を放音する。ROM6は、本発明における記憶部に相当し、演出パターン特定用テーブル（以下、「特定用テーブル」ともいう）Dt、および主制御部7の動作プログラムなどを記憶する。この場合、特定用テーブルDtは、本発明における順序情報に相当し、図3に示すように、一例としてレコード番号0001から0302までの複数のレコードで構成されている。また、特定用テーブルDt内の各レコードには、そのレコードで表示させるアニメーションについての演出パターンを特定するパターン番号と、アニメーションの表示開始時に左リール、中央リールおよび右リールに表示させる図柄を指定する開始図柄（本発明における開始図柄指定情報）と、左リール、中央リールおよび右リールに停止表示させる図柄を指定する停止図柄（本発明における最後図柄指

定情報) とが記録されている。

#### 【 0 0 2 2 】

主制御部 7 は、表示制御部 1 1 と相俟って本発明における制御部を構成し、大入賞口 3、ランプ 4 およびスピーカ 5 などの遊技機構各部に対する動作制御や、表示制御部 1 1 に対する演出開始コマンド C の出力 (表示部 1 2 に対するアニメーションの表示に関する指示) など、パチンコ台 1 全体を総括的に制御する。また、主制御部 7 は、スタートチャッカー 2 からチャッカー信号 S c が出力された際には、特定用テーブル D t に基づいて表示部 1 2 に表示させるアニメーションについての演出パターンを特定し、その特定した演出パターンでアニメーションを表示させる旨を指示する演出開始コマンド C を表示制御部 1 1 に出力する。

#### 【 0 0 2 3 】

ROM 8 は、各演出パターンに対応するアニメーションの表示方法が記録された表示手順データ D h、および表示制御部 1 1 の動作プログラムなどを記憶する。ROM 9 は、各リールに表示させる数字が描かれた図柄についての図柄データ D g を記憶する。VRAM 1 0 は、各種アニメーションを表示させるための画像信号 S g の生成に際して表示制御部 1 1 によって図柄データ D g、D g ・ ・ が仮想的に描画されるメモリであって、一例として、2 つの記憶領域 (スクリーンバッファ) を備えている。表示制御部 1 1 は、主制御部 7 によって出力された演出開始コマンド C に応じて、図柄データ D g、D g ・ ・ に対応する図柄を VRAM 1 0 内のスクリーンバッファに仮想的に描画することにより、画像信号 S g を生成して表示部 1 2 に順次出力する。表示部 1 2 は、特に限定されないが、一例として各種アニメーションをカラー表示可能な液晶パネルで構成されている。

#### 【 0 0 2 4 】

次に、パチンコ台 1 によるデモンストレーション方法 (実演表示方法) について、図面を参照して説明する。最初に、ROM 6 に記憶させる特定用テーブル D t を例えばパーソナルコンピュータを用いて生成する。なお、特定用テーブル D t の生成処理および ROM 6 への記憶処理については、パチンコ台 1 による実演の都度行う必要はなく、最初に 1 回だけ実行する。この特定用テーブル D t の生成に際しては、まず、3 0 0 種類余の各演出パターンについて、開始図柄および

停止図柄の組合わせが異なる 1 ～ 1 0 種類程度の表示パターンを生成し、各表示パターンにパターン番号を付すことにより、図 2 に示す表示パターンリスト D 1 を生成する。この表示パターンリスト D 1 では、例えば、「通常変動 0 1」については、その開始図柄が異なる 6 種類の表示パターン（パターン番号 0 1 0 1 ～ 0 1 0 6）が用意され、「通常変動 2 0」については、その開始図柄が異なる 9 種類の表示パターン（パターン番号 2 0 0 1 ～ 2 0 0 9）が用意され、「ノーマルリーチはずれ 0 1」や「スーパーリーチ発展当たり」については、それぞれ 1 種類の表示パターン（パターン番号 2 1 0 1, 7 2 1 1）が用意されている。なお、同図の「開始図柄」に記載した「\*\*\*」は、その表示パターンの直前に表示させた表示パターンの停止図柄と同一の図柄を表示させる旨を意味する。

#### 【 0 0 2 5 】

次に、表示パターンリスト D 1 から、表示パターンをランダムに選択することによって特定用テーブル D t を生成する。この際には、直前に選択した表示パターンの停止図柄と、その次に選択する表示パターンの開始図柄とが一致するように選択する。また、各表示パターンのうち、各種類の演出パターン（例えば「通常変動 0 1」）に属する表示パターン（この場合、パターン番号 0 1 0 1 ～ 0 1 0 6 のいずれかの表示パターン）がそれぞれ 1 つ以上選択されるのが好ましい。さらに、この表示パターンの選択に際して、はずれパターン、または当たりパターンを意図的に連続して選択することにより、いわゆる「波」を作ることができる。このように、表示パターンを順次選択することにより、図 3 に示すように、複数のレコード（一例として、レコード 0 0 0 1 ～ 0 3 0 2 の 3 0 2 レコード）を有する特定用テーブル D t が生成される。この後、生成した特定用テーブル D t を ROM ライタを用いて ROM 6 に記憶させ、さらに、その ROM 6 をパチンコ台 1 に装着することにより、パチンコ台 1 による実演の準備が完了する。

#### 【 0 0 2 6 】

一方、実演に際しては、パチンコ台 1 の主制御部 7 および表示制御部 1 1 によって図 4 に示す実演処理 2 0 が実行される。この実演処理 2 0 では、パチンコ台 1 の電源が投入された際に、主制御部 7 が開始レコード設定処理を実行する（ステップ 2 1）。この開始レコード設定処理では、主制御部 7 は、スタートチャッ

カー 2 からチャッカー信号 S c が出力されたときに、特定用テーブル D t のいずれのレコードから表示部 1 2 に対するアニメーションの表示を開始するかをオペレータに設定させる。この場合、複数のパチンコ台 1, 1 . . . を並べてデモンストレーションを行う際には、各パチンコ台 1, 1 . . . 毎に開始レコードを相違させることにより、同時に実演を開始したとしても、各パチンコ台 1, 1 . . . に表示されるアニメーションの一致を回避することができる。次に、主制御部 7 は、表示制御部 1 1 に対して、パチンコ台 1 の電源投入時に表示させるアニメーションとして予め規定されているデモンストレーション用アニメーション（以下、「デモ用アニメ」ともいう）を表示させる旨の演出開始コマンド C を出力する。これに応じて、表示制御部 1 1 は、デモ用アニメについての画像信号 S g を生成して表示部 1 2 に出力する。この場合、このデモ用アニメは、非遊技状態（プレーヤが存在しない状態）において表示部 1 2 に表示されるアニメーションであって、スタートチャッカー 2 に打球が入賞するまで繰り返して表示部 1 2 に表示される（ステップ 2 2）。

## 【 0 0 2 7 】

また、主制御部 7 は、表示制御部 1 1 に対してデモ用アニメについての演出開始コマンド C を出力した後に、スタートチャッカー 2 からチャッカー信号 S c が出力されたか否かを常時監視する（ステップ 2 3）。この際に、スタートチャッカー 2 からチャッカー信号 S c が出力されたとき（スタートチャッカー 2 に打球が入賞したとき）には、主制御部 7 は、特定用テーブル D t 上の所定のレコード（ステップ 2 1 で設定されたレコード）の内容に基づいて、表示部 1 2 に表示させるアニメーションの演出パターンを特定すると共に（ステップ 2 4）、特定した演出パターンでアニメーションを表示させる旨の演出開始コマンド C を表示制御部 1 1 に出力する。この際に、主制御部 7 は、演出開始コマンド C と共に、そのアニメーションについての開始図柄および停止図柄を指示するコマンドを出力する。これに応じて、表示制御部 1 1 は、主制御部 7 によって出力された演出開始コマンド C に基づいて、指示された演出パターン（アニメーション）が当たりのアニメーション（以下、「当たりアニメ」ともいう）か否かを判別する（ステップ 2 5）。

## 【 0 0 2 8 】

この際に、当たりアニメではないはずれアニメのときには、表示制御部 1 1 は、はずれアニメに対応する表示手順データ D h を R O M 8 から読み出すと共に、その表示手順データ D h に従ってはずれアニメの表示に必要な図柄データ D g, D g . . を R O M 9 から読み出して V R A M 1 0 に順次記憶（仮想的に描画）させる。次に、表示制御部 1 1 は、V R A M 1 0 に仮想的に描画した画像に基づいて画像信号 S g を生成して表示部 1 2 に順次出力する。これにより、表示部 1 2 には、演出開始コマンド C に対応するアニメーション（はずれアニメ）が表示される（ステップ 2 6）。一方、主制御部 7 は、はずれアニメが表示部 1 2 に表示されている間にスタートチャッカー 2 からチャッカー信号 S c が出力されたか否かを判別する（ステップ 2 7）。この際に、スタートチャッカー 2 からチャッカー信号 S c が所定時間継続して出力されていないときには、主制御部 7 は、ステップ 2 2 に戻ってデモ用アニメを表示させる旨の演出開始コマンド C を表示制御部 1 1 に出力する。これにより、表示部 1 2 にデモ用アニメが表示される。また、はずれアニメが表示部 1 2 に表示されている間にチャッカー信号 S c が出力されたときには、主制御部 7 は、ステップ 2 4 に戻って特定用テーブル D t における次のレコードの内容に基づいて、表示部 1 2 に表示させる演出パターンを特定すると共に、特定した演出パターンでアニメーションを表示させる旨の演出開始コマンド C を表示制御部 1 1 に出力する。

## 【 0 0 2 9 】

一方、ステップ 2 5 の判別結果が当たりアニメのときには、表示制御部 1 1 は、該当する表示手順データ D h および図柄データ D g, D g . . を R O M 8, 9 からそれぞれ読み出すと共に、画像信号 S g を生成して表示部 1 2 に出力する。これにより、演出開始コマンド C に対応する当たりアニメが表示部 1 2 に表示される（ステップ 2 8）。この際に、主制御部 7 は、表示制御部 1 1 に対して演出開始コマンド C を出力してから所定時間を経過した時点（当たりアニメの表示が完了して当たり図柄が停止表示された時点）に、ランプ 4 を点滅させると共に、スピーカ 5 から当たりを報知する音声を放音させる。同時に、主制御部 7 は、大入賞口 3 を開口させる（ステップ 2 9）。次に、大入賞口 3 に所定数のパチンコ

玉が入賞した時点、または大入賞口 3 の開口時点から予め規定された所定時間を経過した時点で、主制御部 7 は、大入賞口 3 を閉塞する。次いで、大入賞口 3 が所定の開口数（例えば 1 5 回）だけ開閉された時点において、主制御部 7 は、大当たりのエンディングアニメーション（以下、「エンディングアニメ」ともいう）を表示させる旨の演出開始コマンド C を表示制御部 1 1 に出力する。これにより、表示部 1 2 にエンディングアニメが表示される（ステップ 3 0）。

#### 【 0 0 3 0 】

次いで、主制御部 7 は、表示部 1 2 に当たりアニメおよびエンディングアニメが表示されている間にスタートチャッカー 2 からチャッカー信号 S c が出力されたか否かを判別し（ステップ 2 7）、チャッカー信号 S c が出力されていないときには、ステップ 2 2 に戻ってデモ用アニメを表示させる。一方、チャッカー信号 S c が出力されているときには、ステップ 2 4 に戻って特定用テーブル D t における次のレコードの内容に基づいて、表示部 1 2 に表示させる演出パターンを特定して、所定のアニメーションを表示させる旨の演出開始コマンド C を表示制御部 1 1 に出力する。この後、スタートチャッカー 2 からチャッカー信号 S c が出力される都度、特定用テーブル D t 上の各レコードに対応するアニメーションが表示部 1 2 に順次表示される。これにより、特定用テーブル D t 上のいずれか任意の 1 つのレコードからアニメーションの表示を開始したとしても、スタートチャッカー 2 に 3 0 2 回以上打球を入賞させることで、演出パターン特定用テーブル D t に記録されているすべてのアニメーション（演出パターン）を表示させることができる。

#### 【 0 0 3 1 】

このように、このパチンコ台 1 によれば、主制御部 7 が特定用テーブル D t に基づいてアニメーションの実演順序を特定し、表示制御部 1 1 が主制御部 7 によって特定された順序で各アニメーションを表示部 1 2 に順次表示させることにより、各アニメーションが順次表示されるように特定用テーブル D t を予め生成しておくだけで、表示される確率が低いアニメーション（演出パターン）を比較的短い時間の中で確実に表示させることができる。この場合、その表示内容が類似するアニメーションについては、類似するアニメーションのうちのいずれかを表



示させるように特定用テーブルD t を生成することで、表示内容が互いに相違する各種のアニメーションのすべてを短時間で表示させることができる。また、スタートチャッカー 2 からチャッカー信号 S c が出力されたときに主制御部 7 が表示制御部 1 1 に対して 1 のアニメーションを表示させることにより、打球の入賞の有無を問わずに各アニメーションを順次表示させる方式と比較して、デモンストレーションの対象者に対して実際の遊技と同等の感覚で遊技を体験させることができる。

#### 【 0 0 3 2 】

また、主制御部 7 が特定用テーブルD t の予め決定された任意のレコードから表示させるアニメーションを特定して表示制御部 1 1 に表示させることにより、例えば複数のパチンコ台 1, 1 ・ ・ を並べてデモンストレーションを行う際にも、隣合うパチンコ台 1, 1 ・ ・ に表示されるアニメーションの一致を回避することができ、対象者に対して、予め決定された順序でアニメーションが表示されていることを認識させることなく、実際の遊技と同等の感覚で遊技を体験させることができる。さらに、主制御部 7 が表示制御部 1 1 に対してアニメーションの表示開始時に特定用テーブルD t 内の開始図柄によって指定された図柄を表示させると共に停止図柄によって指定された図柄を停止表示するように演出開始コマンド C を出力することにより、次のアニメーションに移行する際に、それまで表示されていた図柄が突然入れ替わることに起因する違和感を遊技者に与えることなく各アニメーションを円滑に表示させることができる。

#### 【 0 0 3 3 】

次に、本発明の他の実施の形態に係るスロットマシン 5 1 について、図面を参照して説明する。なお、図 5 に示すスロットマシン 5 1 は、本発明に係る実演用遊技機に相当し、前述したパチンコ台 1 と同様にして、基本的に本発明が適用されている。したがって、パチンコ台 1 と同じ各構成要素については、同一の符号を付して重複する説明を省略する。このスロットマシン 5 1 は、実際のスロットマシン（実機）を改造してまたは模して製作したデモンストレーション用（実演用）のスロットマシンであって、その外観および基本的な内部構成は実機と同じように形成されている。また、スロットマシン 5 1 は、ハンドルの操作を検出し

てスタート信号 S s（開始信号）を出力するスタートスイッチ 5 2 と、表示制御部 1 1 の制御下で 3 つのリールを表示する表示部 5 3 とを備えて構成されている。この場合、実機およびスロットマシン 5 1 では、表示部 5 3 に表示される 3 つのリール（スロット 1 ～ 3）をハンドルの操作に連動してその数字や図柄を変動表示させて、所定時間経過後に停止表示させることで抽選結果をプレーヤーに報知する。また、数字や図柄の変動表示を開始してから停止表示させるまでの間の演出パターン（アニメーション）が複数存在する。なお、各アニメーションのうちのいずれのアニメーションを表示させるかについては、実機では、主制御部 7 によって逐次決定されるのに対して、このスロットマシン 5 1 では、後述するように、すべてのアニメーションを表示させるために、表示順序が予め決定されている。

#### 【 0 0 3 4 】

この場合、ROM 6 は、図 7 に示す演出パターン特定用テーブル（以下、「特定用テーブル」ともいう）D t a を記憶する。この特定用テーブル D t a は、本発明における順序情報に相当し、前述したパチンコ台 1 の ROM 6 に記憶させた特定用テーブル D t と同様にして、パーソナルコンピュータを用いて予め生成されて ROM 6 に記憶させられる。具体的には、まず、パーソナルコンピュータ上で図 6 に示す表示パターンリスト D l a を生成して、生成した表示パターンリスト D l a から表示パターンをランダムに選択することによって特定用テーブル D t a を生成する。次に、生成した特定用テーブル D t a を ROM ライタによって ROM 6 に記憶させる。これにより、一例としてレコード No. 0 0 0 1 から 0 3 0 2 までの複数のレコードで構成された特定用テーブル D t a が ROM 6 に記憶されてスロットマシン 5 1 による実演の準備が完了する。この特定用テーブル D t a 内の各レコードには、そのレコードで表示させるアニメーションについての演出パターンを特定するパターン No. と、アニメーションの表示開始時に左リール、中央リールおよび右リールにそれぞれ表示させる図柄を指定する開始図柄（本発明における開始図柄指定情報）と、左リール、中央リールおよび右リールにそれぞれ停止表示させる図柄を指定する停止図柄（本発明における最後図柄指定情報）とが記録されている。

## 【 0 0 3 5 】

一方、実演に際しては、主制御部 7 が、スタートスイッチ 5 2 からスタート信号 S s が出力されたか否かを常時監視する。この際に、スタートスイッチ 5 2 からスタート信号 S s が出力されたとき（ハンドルが操作されたとき）には、主制御部 7 は、特定用テーブル D t a 上の所定のレコード（本発明における「任意の指定されたレコード」の一例：この場合、例えばレコード 0 1 0 0）の内容に基づいて、表示部 5 3 に表示させるアニメーションの演出パターンを特定すると共に、特定した演出パターンでアニメーションを表示させる旨の演出開始コマンド C を表示制御部 1 1 に出力する。この際に、主制御部 7 は、演出開始コマンド C と共に、そのアニメーションについての開始図柄および停止図柄を指示するコマンドを出力する。これに応じて、表示制御部 1 1 は、主制御部 7 によって出力された演出開始コマンド C に基づいて、当たりのアニメーションか否かを判別する。この際に、はずれアニメーションのときには、はずれアニメに対応する表示手順データ D h を ROM 8 から読み出すと共に、その表示手順データ D h に従ってはずれアニメの表示に必要な図柄データ D g, D g ・ ・ を ROM 9 から読み出して VRAM 1 0 に順次記憶（仮想的に描画）させる。次に、表示制御部 1 1 は、VRAM 1 0 に仮想的に描画した画像に基づいて画像信号 S g を生成して表示部 5 3 に順次出力する。これにより、表示部 5 3 には、演出開始コマンド C に対応するアニメーション（この場合、「オレンジ」「5」「3」で停止表示されるはずれアニメ）が表示部 5 3 に表示される。

## 【 0 0 3 6 】

次に、主制御部 7 は、スタートスイッチ 5 2 からスタート信号 S s が出力されたか否かを再び監視して、スタート信号 S s が出力されたときには、特定用テーブル D t a における次のレコード（この場合、レコード 0 1 0 1）の内容に基づいて、表示部 5 3 に表示させるアニメーションを特定してそのアニメーションを表示させる旨の演出開始コマンド C を表示制御部 1 1 に出力する。これにより、表示部 5 3 には、表示制御部 1 1 の制御下で演出開始コマンド C に対応するアニメーションが表示部 5 3 に表示される。この後、主制御部 7 は、スタートスイッチ 5 2 からスタート信号 S s が出力される都度、演出開始コマンド C を表示制御

部 1 1 に出力し、表示制御部 1 1 は、主制御部 7 によって出力された演出開始コマンド C に応じてアニメーションを表示部 5 3 に表示させる。これにより、主制御部 7 によって例えばレコード 0 2 7 2 の内容に対応する演出開始コマンド C が表示制御部 1 1 に出力されたときに、表示部 5 3 には、「7」「7」「7」の数字が停止表示されるアニメーションが表示される。この際に、主制御部 7 は、表示制御部 1 1 に対して演出開始コマンド C を出力してから所定時間を経過した時点（当たりアニメの表示が完了して当たり図柄が停止表示された時点）に、ランプ 4 を点滅させると共に、スピーカ 5 から当たりを報知する音声を放音させる。この後、スタートスイッチ 5 2 からスタート信号 S s が出力される都度、特定用テーブル D t a 上の各レコードに対応するアニメーションが表示部 5 3 に順次表示される。これにより、特定用テーブル D t a 上のいずれか任意の 1 つのレコードからアニメーションの表示を開始したとしても、ハンドルが 3 0 2 回以上操作されることで、演出パターン特定用テーブル D t a に記録されているすべてのアニメーション（演出パターン）が表示される

## 【 0 0 3 7 】

このように、このスロットマシン 5 1 によれば、前述したパチンコ台 1 と同様にして、各アニメーションが順次表示されるように特定用テーブル D t a を予め生成しておくだけで、表示される確率が低いアニメーション（演出パターン）を比較的短い時間の中で確実に表示させることができる。この場合、その表示内容が類似するアニメーションについては、類似するアニメーションのうちのいずれかを表示させるように特定用テーブル D t a を生成することで、表示内容が互いに相違する各種のアニメーションのすべてを短時間で表示させることができる。また、ハンドル操作の有無を問わずに各アニメーションを順次表示させる方式と比較して、デモンストレーションの対象者に対して実際の遊技と同等の感覚で遊技を体験させることができる。

## 【 0 0 3 8 】

なお、本発明は、上記した本発明の実施の形態に限定されない。例えば本発明の実施の形態では、実機と同一構成のパチンコ台 1 およびスロットマシン 5 1 を実演用として使用した例を説明したが、本発明に係る実演用遊技機の構成はこれ

に限定されず、例えば、ROM 6, 8, 9、主制御部 7、VRAM 10 および表示制御部 11 のすべて、または、その一部をパーソナルコンピュータに置き換えて各種アニメーションを表示部 12, 53 に表示させるように構成することもできる。また、本発明の実施の形態では、パチンコ台 1 およびスロットマシン 51 を例に挙げて説明したが、本発明はパチンコ台に限定されず、パチスロやアーケードゲームなどの各種遊技機を対象とした実演用遊技機に適用することができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図 1】 パチンコ台 1 の構成を示すブロック図である。

【図 2】 表示パターンリスト D1 のデータ構造図である。

【図 3】 演出パターン特定用テーブル Dt のデータ構造図である。

【図 4】 実演処理 20 のフローチャートである。

【図 5】 スロットマシン 51 の構成を示すブロック図である。

【図 6】 表示パターンリスト D1a のデータ構造図である。

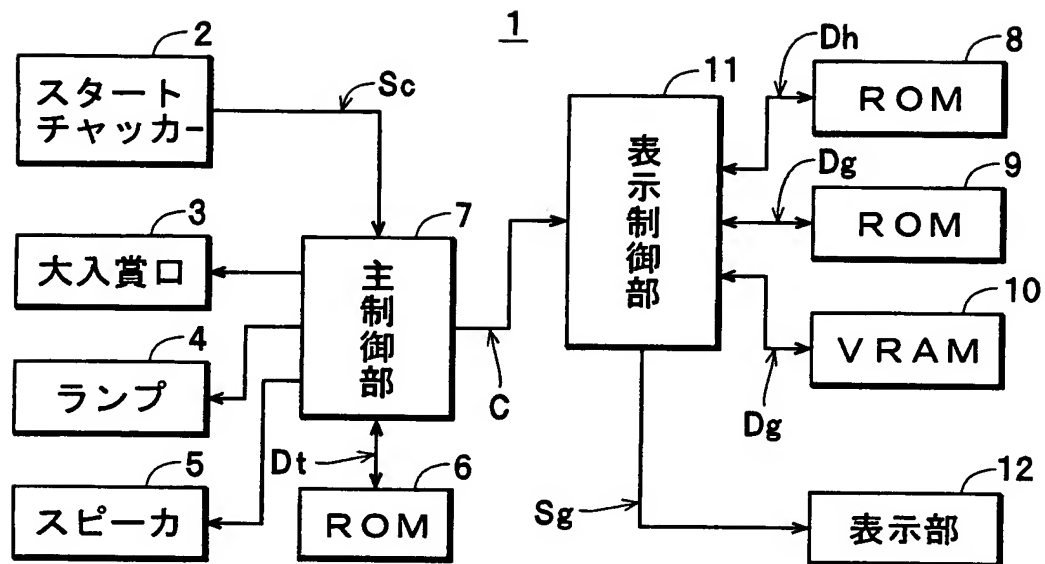
【図 7】 演出パターン特定用テーブル Dt a のデータ構造図である。

#### 【符号の説明】

1 パチンコ台、2 スタートチャッカー、6 ROM、7 主制御部、11 表示制御部、12, 53 表示部、20 実演処理、51 スロットマシン、52 スタートスイッチ、C 演出開始コマンド、D1, D1a 表示パターンリスト、Dt, Dt a 演出パターン特定用テーブル、Sc チャッカー信号、Ss スタート信号

【書類名】 図面

【図 1】



【図 2】

DI

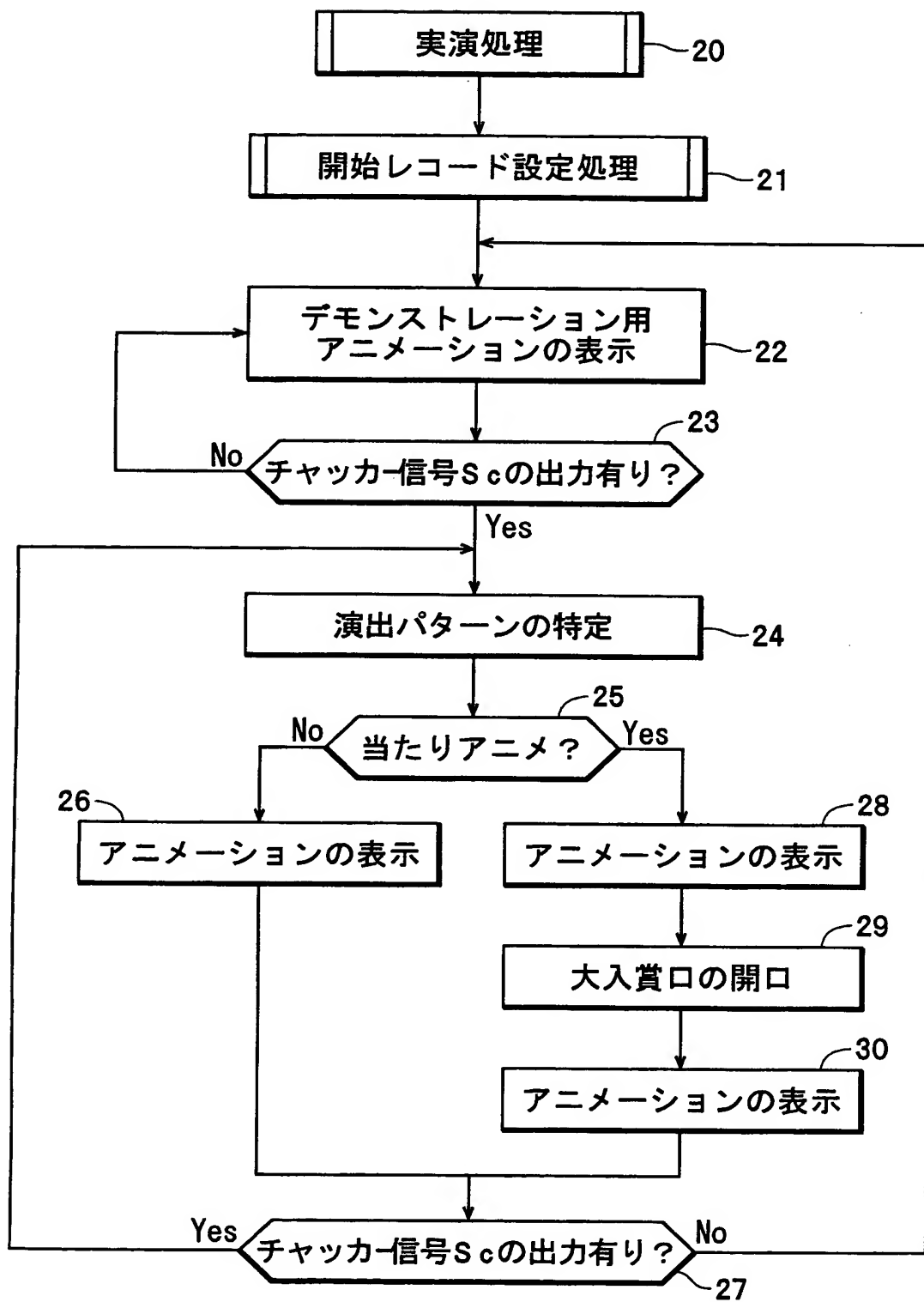
パターン番号	パターン名称	開始図柄	停止図柄
0101	通常変動01	203	015
0102	通常変動01	801	015
2001	通常変動20	112	965
2002	通常変動20	019	965
2101	ノーマルリーチはずれ01	112	121
3100	ノーマルリーチはずれ10	599	909
3211	ノーマルリーチ当たり01	320	000
3600	ノーマルリーチ当たり05	413	999
4300	リーチ発展はずれ01	***	121
4601	リーチ発展当たり01	***	111
7211	スーパーリーチ発展当たり	***	999

【図 3】

Dt

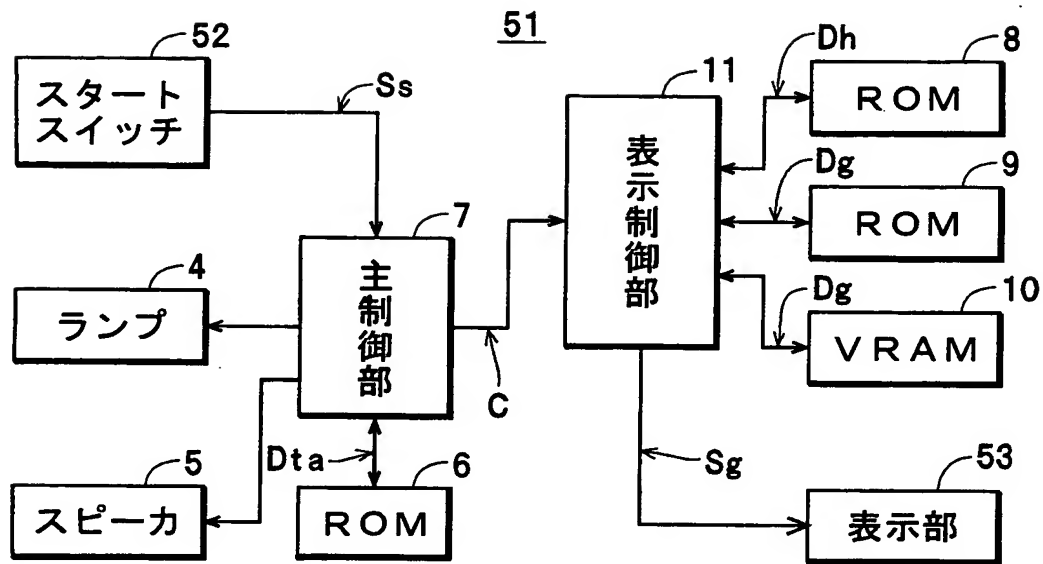
レコード番号	パターン番号	開始図柄	停止図柄
0001	0304	232	112
0002	2101	112	121
0003	0203	121	019
0004	1501	019	709
0100	1005	829	446
0101	0701	446	395
0102	2702	395	676
0103	1006	676	446
0104	1302	446	671
0200	5501	801	232
0201	0304	232	112
0202	2001	112	965
0203	1004	965	446
0204	1302	446	671
0268	2002	019	965
0269	6401	965	333
0270	0411	333	148
0271	1611	148	754
0272	7211	754	999
0273	2012	999	965
0300	1302	446	671
0301	1803	671	801
0302	5501	801	232

【図 4】





【図5】



【図6】

D1a

パターン番号	パターン名称	開始図柄			停止素柄		
0101	はずれ001	3	2BAR	BAR	BAR	3	オレンジ
0102	はずれ002	3	2BAR	BAR	BAR	オレンジ	3
2001	はずれ501	BAR	オレンジ	5	3BAR	3	オレンジ
2002	はずれ502	BAR	オレンジ	5	3BAR	オレンジ	3
2101	はずれ601	2BAR	BAR	オレンジ	***	オレンジ	7
5501	はずれ701	3	3BAR	5	2BAR	***	BAR
6001	当たり001	***	***	***	***	チェリー	***
6502	当たり032	***	***	***	***	チェリー	チェリー
7101	当たり301	3	2BAR	BAR	チェリー	チェリー	チェリー
7131	当たり351	5	3BAR	3	3BAR	3BAR	3BAR
7211	当たり501	2BAR	BAR	オレンジ	7	7	7

【図 7】

Dta

レコードNo.	パターンNo.	開始図柄			停止図柄		
0001	0304	オレンジ	5	3	2BAR	BAR	オレンジ
0002	2101	2BAR	BAR	オレンジ	***	オレンジ	7
0003	0203	***	オレンジ	7	BAR	5	2BAR
0004	1501	BAR	5	2BAR	オレンジ	3	BAR
0100	1006	BAR	3BAR	3	オレンジ	5	3
0101	0318	オレンジ	5	3	BAR	3	3
0102	2702	BAR	3	3	2BAR	BAR	3BAR
0103	1302	2BAR	BAR	3BAR	BAR	3BAR	3
0104	1307	BAR	3BAR	3	BAR	5	2BAR
0200	5501	3	3BAR	5	2BAR	***	BAR
0201	0336	2BAR	***	BAR	BAR	オレンジ	5
0202	2001	BAR	オレンジ	5	3BAR	3	オレンジ
0203	1004	3BAR	3	オレンジ	オレンジ	3	BAR
0204	1302	オレンジ	3	BAR	5	BAR	3
0268	2002	BAR	オレンジ	5	3BAR	オレンジ	3
0269	6401	3BAR	オレンジ	3	2BAR	BAR	オレンジ
0270	0411	2BAR	BAR	オレンジ	オレンジ	5	BAR
0271	1611	オレンジ	5	BAR	2BAR	BAR	オレンジ
0272	7211	2BAR	BAR	オレンジ	7	7	7
0273	2012	7	7	7	2BAR	3	オレンジ
0300	1302	2BAR	BAR	3BAR	BAR	3BAR	3
0301	1005	BAR	3BAR	3	3	3BAR	5
0302	5501	3	3BAR	5	2BAR	***	BAR

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 演出パターンが異なる各種変動表示画面のすべてを短時間で表示することができ、しかも遊技機の面白さを十分に体験させ得る遊技機の実演表示方法を提供する。

【解決手段】 複数の演出パターンのうちから所定条件に基づいて決定した演出パターンに対応する変動表示画面を表示部に表示させる遊技機についての変動表示画面を実演表示する遊技機の実演表示方法であって、各演出パターンの実演順序が記録された順序情報に基づいて各演出パターンの実演順序を特定し（ステップ 2 4）、特定した実演順序に従って各演出パターンに対応する変動表示画面を表示部に順次表示する（ステップ 2 6， 2 8）。

【選択図】 図 4

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2003-080725
受付番号	50300472354
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成15年 3月27日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成15年 3月24日
【特許出願人】	
【識別番号】	000002369
【住所又は居所】	東京都新宿区西新宿2丁目4番1号
【氏名又は名称】	セイコーエプソン株式会社
【代理人】	申請人
【識別番号】	100095728
【住所又は居所】	長野県諏訪市大和3丁目3番5号 セイコーエプソン株式会社 知的財産室内
【氏名又は名称】	上柳 雅誉
【選任した代理人】	
【識別番号】	100107076
【住所又は居所】	長野県諏訪市大和3丁目3番5号 セイコーエプソン株式会社 知的財産室内
【氏名又は名称】	藤網 英吉
【選任した代理人】	
【識別番号】	100107261
【住所又は居所】	長野県諏訪市大和3丁目3番5号 セイコーエプソン株式会社 知的財産室内
【氏名又は名称】	須澤 修

次頁無

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000002369]

1. 変更年月日	1990年 8月20日
[変更理由]	新規登録
住 所	東京都新宿区西新宿2丁目4番1号
氏 名	セイコーエプソン株式会社